

フロントミッション5

FRONT MISSION®

~Scars of the War~

SQUARE ENIX.

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに 15 分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

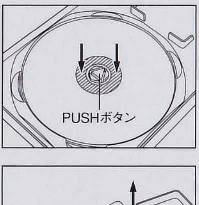
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション（振動）機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として 30 分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

● このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。● このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。● ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにセットしてください。● 直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。● ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。● 指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。● ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。● ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。● ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。● プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。● ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。● ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。● ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード（8MB）、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。● "PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

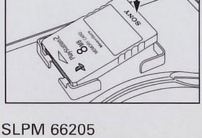


ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

フロントミッション5

FRONT MISSION®

~Scars of the War~

02 ‖ プロローグ
04 ‖ 操作方法
06 ‖ ゲームの始め方
07 ‖ ゲームの流れ
08 ‖ スカウト
10 ‖ スキル
12 ‖ 格納庫
15 ‖ シミュレーター
16 ‖ サバイバルシミュレーター
19 ‖ アリーナ
20 ‖ アリーナ／アドベンチャーパートのヒント
21 ‖ ステージブリーフィング
22 ‖ 戦闘パートの見方
23 ‖ バトルシステム
24 ‖ APシステムについて
25 ‖ シミュレーションマップ
26 ‖ コマンドメニュー
28 ‖ バックパック
30 ‖ ステータス画面の見方
31 ‖ 戦闘画面の見方
32 ‖ リンク
33 ‖ スキル
34 ‖ ステージクリア
35 ‖ キャラクター紹介



20世紀終盤、太平洋での隆起現象により姿を現した新島があった。

その島はハフマン島と名づけられ、
豊富な地下資源からO.C.U.、U.S.N.両国より大量の入植が始まった。

それまで自然の宝庫としてうたわれたハフマン島は一斉に開拓の手が入り、
その姿を一変させていった。

O.C.U.（オシアナ共同連合）



東南アジアを中心にオセアニア・東アジアを加えた地域を統べる連合体で、2026年に成立。
国家内の情勢は安定しているとはいい難い。



後に第一次ハフマン紛争と名づけられた領土権に起因する戦闘は2年続き、
ハフマン島はO.C.U.とU.S.N.に二分する国境線が引かれた。

紛争による傷跡を持つ世代は成長し、情勢がそれに拍車をかけて、
その後も各地では小規模ながら戦闘が繰り返されている。

その戦火は再びハフマン島全土に及ぼうとしていた・・・

U.S.N.（ニューコンチネント合衆国）

北米大陸のカナダ・アメリカ合衆国を中心に、中南米を取り込んで形成された国家で2020年に成立。
国家の基盤や主義はアメリカ合衆国を踏襲しており、旧国家は独自の自治権を待った州として存続している。

操作方法

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



◆本ソフトは振動機能には対応しておりません。◆常にアナログモード（LED表示:赤色）です。
◆本ソフトは、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用で、コントローラ端子1にのみ対応しています。

アドベンチャーパート

方向キー	コマンドの選択／カーソルの移動	○ボタン	コマンドの決定／会話を進める
×ボタン	キャンセル／会話の早送り	△ボタン	パイロットステータスの表示
L1ボタン	パイロットステータスのページ送り	R1ボタン	パイロットステータスのページ送り

セットアップ時

方向キー	コマンドの選択	○ボタン	コマンドの決定／パーツの詳細表示
×ボタン	キャンセル	□ボタン	リストの切り替え
△ボタン	改造履歴を表示	L1ボタン	セットアップメニューのページ送り
R1ボタン	セットアップメニューのページ送り	L2ボタン	ユニットの切り替え
R2ボタン	ユニットの切り替え	SELECTボタン	リストの並び替え

操作方法

シミュレーションマップ

方向キー	コマンドの選択／カーソルの移動	○ボタン	コマンドの決定
×ボタン	キャンセル／バトルシーンキャンセル	□ボタン	使用武器の切り替え
△ボタン	マシンステータス表示		
L1ボタン	マシンステータス表示のページ送り／味方キャラクター切り替え	R1ボタン	マシンステータス表示のページ送り／味方キャラクター切り替え
L2ボタン	敵キャラクター切り替え	R2ボタン	敵キャラクター切り替え
R3ボタン	カメラアングルが90度回転	左スティック	カーソルの移動
右スティック ←→	カメラの回転	右スティック ↑↓	視点のズームイン／ズームアウト
SELECTボタン	簡易マップの表示／切り替え	STARTボタン	システムメニューの表示

バトル

○ボタン（長押し）	バトル早送り	□ボタン（長押し）	ヘリカメラ切り替え
×ボタン	バトルキャンセル	△ボタン	キャラクター名のON／OFF

ゲームの始め方

13115876030010490313365729430023165

"PlayStation 2"本体の電源を入れ、「フロントミッション5」のディスクを正しくセットするとオープニングデモが流れます。オープニングデモはSTARTボタンを押すとスキップすることができます。

タイトル画面

オープニングデモ後に表示されるタイトル画面でSTARTボタンもしくは◎ボタンを押すとゲームメニューが表示されます。



ゲームメニュー



// ニューゲーム	最初からゲームを始めます。
// ロードゲーム	"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に保存しているセーブデータからゲームを始めます。
// コンティニュー	"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に戦闘マップで中間セーブしたデータがある場合はそこからゲームを再開することができます。
// オプション	サウンド設定／画面位置調整／ゲーム設定ができます。
// シアター	一度見たイベントシーンを再生することができます。

1 ゲームメニューからシアターを選択するとセーブデータのロード画面になるので、保存してあるセーブデータを選択します。

2 セーブデータをロードすると、今まで見たイベントリストが表示されます。見たいイベントにカーソルを合わせて◎ボタンを押すとイベントが再生されます。またイベントによっては、その時のヴァンツァーのセットアップが反映されて再生されるものもあるので、△ボタンでヴァンツァーのセットアップをおこなってから好みのセットアップでイベントを見ることができます。

// FMO情報	フロントミッションオンラインのプロモーションムービーがご覧になれます。

ゲームの流れ

このゲームはイベントシーン、アドベンチャーパート、戦闘を繰り返すことでゲームが進行していきます。ここではおおまかなゲームの流れを説明します。

イベントシーン

キャラクターの会話で物語が進んでいきます。



アドベンチャーパート

アドベンチャーパートでは基地内や空母などの施設内をカーソルで選択して移動することができます。
ここにいるNPCキャラクターと会話をすることで新たな情報を得ることができたり、ストーリーが進むと自分の小隊にスカウトして仲間を増やすことができます。



ステージブリーフィング

次の戦闘の作戦内容が説明されます。
ブリーフィングメニューにおける『詳細情報』を選択すると、次ステージの地形や敵の配置、数など詳細な情報を得ることができます。これらの情報を元に、再度セットアップを行うことや出撃メンバーの選定など、戦闘前の様々な準備をおこなうことができます。



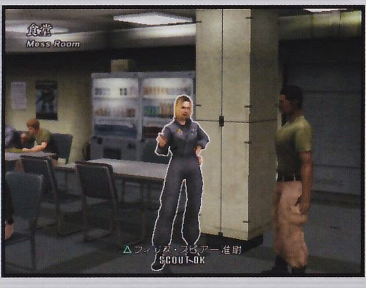
// チュートリアル	P20参照	// スカウト	P08参照
// 格納庫（セットアップ）	P12参照	// シミュレーター	P15参照
// ステージブリーフィング	P21参照	// 戦闘	P22参照
// セーブ／ロード	P34参照		

スカウト

アドベンチャーパートでは、ストーリーが進むと基地内の施設にいるキャラクターをスカウトして自分の小隊の出撃メンバーに加えることができます。

スカウトの方法

ストーリーが進んでいくと、基地内にいるキャラクター名の下に「SCOUT OK」の表示が出ている場合があります。
この表示が出ているキャラクターは△ボタンでパイロットステータス（P09参照）を表示させた後○ボタンで自分の小隊にスカウトすることができます。



スカウトしたキャラクターは基地内のパイロット詰所に移動します。
ここでは、スカウトした隊員と話をしたり、パイロットセットアップもおこなえます。



スカウトできる人数には上限があります。
上限を超えてスカウトをしようとすると、現在小隊にいるメンバーと入れ替えることになります。
また、一度小隊のメンバーから外してしまうとそのキャラクターは2度と小隊に入れることができないので注意してください。



パイロットステータス

パイロットのステータスを確認する画面です。
この画面ではパイロットのレベルなどのステータスを確認することができます。
また、L1ボタン、R1ボタンでページを切り替えるとジョブステータスや装備しているスキルのリストも見ることができます。



ジョブステータス

パイロットのジョブレベルや次のレベルまでの必要経験値が確認できます。
ジョブには下記の6種類があります。



ジョブの種類

//ストライカー	近接戦において格闘攻撃による攻撃を主とする
//アサルト	近接戦のなかでも銃での攻撃比率が高い
//ガンナー	遠距離からの狙撃
//ランチャー	肩武器使用に特化
//メカニック	破損した機体を修復し、ダメージを回復させる
//ジャマー	電子戦に特化

「ジョブ」とは?

このゲーム内でジョブとは熟練度のようなもので、例えば近接戦闘向きの武器であるマシンガンで攻撃すると【アサルト】のジョブレベルが上がり、リペアバックパックで味方を回復すると【メカニック】のジョブレベルが上がるというように、使用する武器やバックパックと関連した行動により各ジョブに経験値が入ります。
また、ジョブ特有のスキル(P.10参照)も存在します。

スキル

7858964979684096874087409685098 7409

キャラクターは、パイロットレベルとジョブレベルが上がることでEP（経験ポイント）を入手します。
そのEPを消費することでスキルを取得できます。



スキルの種類

//バトルスキル	バトル中に確率によって発動するスキルです。
//オートスキル	装備するだけで効果を発揮するスキルです。
//コマンドスキル	装備すると戦闘中にコマンドが追加され、選択して実行することで発動するスキルです。
//スペシャルスキル	通常よりも効果が高い特別なスキルです。各パイロット1つしか装備できません。
//リンクスキル	リンク攻撃をするためのスキルです。
//リーダースキル	装備しているユニットがいると小隊メンバー全員に影響があるスキルです。

スキルは、ジョブレベルによって覚えられる種類が増えていきます。
スペシャルスキルは、各キャラクターに設定されている適性ジョブのスペシャルスキルしか覚えることができません。
例えば、適性ジョブが**【アサルト】**のキャラクターは、**【アサルト】**のジョブレベルを上げることで**【アサルト】**のスペシャルスキルは覚えることができますが、**【ストライカー】**のジョブレベルがあがっても**【ストライカー】**のスペシャルスキルは覚えることができません。
スペシャルスキル以外のスキルに関しては、各ジョブのレベルをあげていくことで覚えていくことができます。

パーツスキル

パーツスキルとは、パーツや武器につく機能です。
パーツ・武器が持っているパーツスキルは、写真のように表示されます。



パーツスキルの例

移動力+	移動力が増えます
SB防御力+（*1）	すべてのパーツを同系統のパーツでセットアップした場合防御力が増えます

（*1） SB（セットボーナス）すべてのパーツを同系統のパーツでセットアップした場合に得られるパーツスキルです。

	例1	例2	例3
胴体パーツ	ムンゴス 「SB防御力+8」	ムンゴス 「SB防御力+8」	ムンゴス 「SB防御力+8」
左腕パーツ	ムンゴス	ムンゴス	ムンゴス
右腕パーツ	ムンゴス	ムンゴス	ムンゴス
脚パーツ	ムンゴス	ナムスカル	ガスト
SB防御力+8	**効果あり**	**効果あり**	**効果なし**
	すべてのパーツがムンゴスなので、「SB防御力+8」の効果を得ることができます	**ムンゴスとナムスカルは同系統のパーツなので、この組み合わせでも「SB防御力+8」の効果を得ることができます**	**ガストはムンゴスと系統の違うパーツなので、「SB防御力+8」の効果を得ることができません**

スキルの装備

取得したスキルは装備しないと効果を発揮しません。パイロットセットアップで装備しましょう。
パイロットセットアップでスキル装備のメニューを表示します。

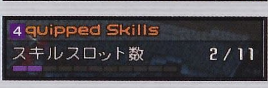
- **1** ------→ **ストックリスト**
- **2** ------→ **スキルの詳細**
- **3** ------→ **現在装備しているスキルリスト**
- **4** ------→ **スキルスロット**



この画面で□ボタンを押すと購入可能なスキルのリストが表示されます。
ここでスキルを「購入する」とストックリストに移動します。「購入して装備する」と、スキルスロットに装備されます。



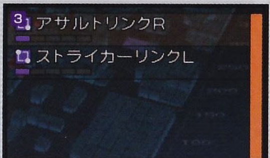
スキルにはそれぞれ装備するのに必要なスロット数が決まっており、各パイロットには装備することができる最大スロット数が決まっています。
※スキルの最大スロット数はレベルが上がると増えていきます。



△ボタンを押す毎にスキルの効果の説明と有効武器の情報が切り替えられて表示されます。
スキルを装備しても対応している武器を装備していなければスキルの効果は発揮されないので、有効武器の情報は特に注意して確認しましょう。



L1、R1ボタンでウィンドウのカレントを3に変更して○ボタンを押すと装備しているスキルを外すことができます。



格納庫

アドベンチャーパートの格納庫では、ヴァンツァーのセットアップができます。
格納庫にいるNPCに話かけるとセットアップモードに入ります。プレイヤーはU.S.N.軍に所属している兵士です。ヴァンツァーや武器は軍からの支給品になるのでCP（コマンドポイント）と呼ばれるお金のようなものと引き換えに入手します。



Wanzer List

セットアップする機体を選択できます。
△ボタンで搭乗するパイロットの変更がおこなえます。



Hanger Menu

セットアップ

パーツ、武器、バックパックのセットアップができます。Hanger Menuからセットアップを選ぶと、胴体、左右腕、脚パーツ、武器、バックパックというようにセットアップする部位が表示されるので、セットアップしたい部位を選択してください。

1 → **ストックリスト／補給リスト**
ストックしているパーツのリストが表示されます。■ボタンで補給リストと切り替えることができます。

2 → **パイロットウィンドウ**
搭乗しているパイロットの情報が表示されます。

3 → **スペック**
選択しているパーツの性能が表示されます。

SELECTボタンを押すと基準に応じてパーツを並び替えることができます。



改造

RP（改造ポイント）とCPを消費してパーツ、バックパック、武器の改造ができます。
改造したものを下取りした場合には、改造にかかったCPは戻ってきます。

改造の方法

改造したいパーツを選択して◎ボタンを押すと改造タイプ選択画面が表示されます。その時おこなえる改造のパターンは数パターンの場合もありますが、1種類しか選べないこともあります。
△ボタンを押すと改造履歴がツリーで表示されます。
改造は一度決定してしまうともとの状態に戻すことができないので選択は慎重におこなってください。





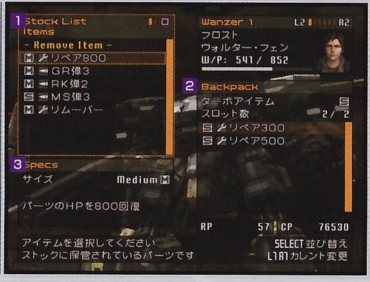
アイテム

アイテムを購入したり、アイテムバックパックに装備することができます。

1 ストックリスト／補給リスト
ストックしているアイテムのリストが表示されます。■ボタンで補給リストと切り替えることができます。

2 バックパック
装備しているバックパックとセットアップしているアイテムが表示されます。

3 スペック
選択しているアイテムの詳細が表示されます。



パーツ同様SELECTボタンを押すと基準に応じてアイテムを並び替えることができます。

⚠ 一度入手したアイテムは、戦闘で使用してもステージクリア後に再び使用できるようになります。

格納庫

58750360509453680803190848026500761

機体カラー

ヴァンツァーの機体カラーを変更できます。
迷彩と装甲の色を変更できます。
また、これらのカラーは条件を満たすことで増えていきます。



機体名

ヴァンツァーの機体名を変更できます。
機体名は「かな」「カタカナ」「漢字」「英数」を使用して9文字以内でつけることができます。



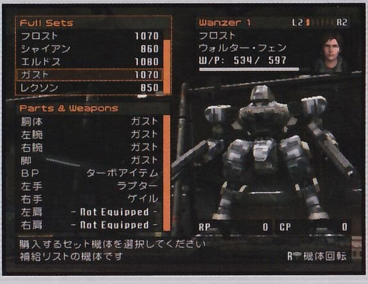
機体スペック

機体スペックを確認できます。
セットアップしている機体のスペックを確認することができます。
◎ボタンを押すとパーツの詳細情報ウィンドウの表示／非表示を切り替えることができます。
また、△ボタンを押すとセットアップしたヴァンツァーの全景を確認できるビューモードに切り替わります。



セット機体

セット機体を購入できます。
セット機体とは、パーツや武器が戦闘スタイルに最適な状態で組みあがった状態の機体です。
購入時に現在の装備品を下取りに出して、差額で購入することも可能です。



シミュレーター

シミュレーターでは現在の小隊編成を元に仮想的な戦場で戦闘訓練を行うことができます。

シミュレータールームにいるNPCに話かけると戦闘訓練をおこなうことができます。また、ステージブリーフィング後のブリーフィングメニューからもバトルシミュレーターを起動することができます。



戦闘は右写真のような仮想空間でおこなわれます。



バトルシミュレーターでは、戦闘終了後に経験値が入ります。
バトルシミュレーターのマップはストーリーを進める、または特定の条件を満たすと増えていきます。



サバイバルシミュレーター

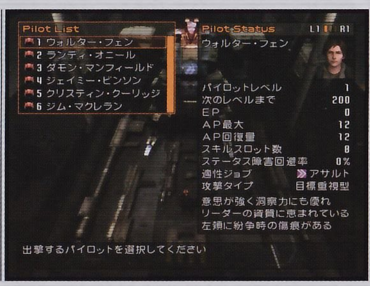
90310446960090966608879397068686625

バトルシミュレーターとは違い、マップを連続で次々とクリアしていくタイプのシミュレーターです。サバイバルシミュレーターはゲームの進行度合いによって到達できるフロア数が変わります。

ストーリーが進行することで機甲科のシミュレーターにいるNPCか、ステージブリーフィングのメニューから選択できます。開始するとパイロット選択メニューが表示されます。

参加できるのは1ユニットなのでパイロットをリストから選択して◎ボタンを押してください。

> ⚠ サバイバルシミュレーター開始時の機体は固定されています。プレイヤーがセットアップしている機体ではありません。



システムコマンド

シミュレーションマップでSTARTボタンを押すとSystemコマンドが表示されます。

// フェイズ終了	プレイヤーフェイズの終了
// 中間セーブ	現在の状態をセーブします。
// オプション	サウンド設定、画面位置調整、ゲーム設定を変更できます。ゲーム設定では、戦闘スピードや戦闘視点などを変更できます。
// ギブアップ	サバイバルシミュレーターを終了します。



8、9、0のつくフロアでは中間セーブができません。

コマンドメニュー

プレイヤーフェイズの際、移動後またはその場で◎ボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。



// 攻撃	攻撃可能範囲にいる敵ユニットを攻撃します。
// アイテム	アイテムを使用します。
// カーゴ	コンテナを回収／設置します。すでに回収したコンテナを持っているときは、隣接している4スクエアに置くことができます。

サバイバルシミュレーター

//装置起動	転送装置を起動して次のフロアに移動します。
//終了	ユニットの行動を終了します。

※青字のコマンドはコンテナや転送装置にユニットが隣接可能なときに表示されます。

マップの見方



ユニットデータウィンドウ

ウィンドウの見方はP23参照。

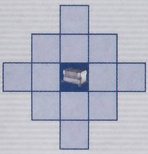
コンテナ

サバイバルシミュレーターのマップ上にはコンテナが配置されていることがあります。自ユニットをコンテナに隣接させコマンドメニュのカーゴを選択することで中身を回収することができます。また、アイテムを回収するだけではなく、攻撃することで破壊して範囲にいるユニットにダメージを与えたり、コンテナを回収して他のスクエアに置いて破壊するというようなこともできます。コンテナの種類は3タイプあり色で判別することができます。

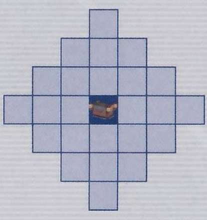
カーゴに回収していると、戦闘中に効果を発揮するアイテムがあります。
回収している状態でフロア移動すると、効果を発揮するアイテムがあります。

<コンテナの種類と影響範囲>

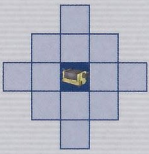
ノーマルコンテナ



爆薬コンテナ



システム障害コンテナ



（範囲内にいるユニットがシステムダウンになります。）

転送装置

次のフロアに転送する装置です。
この装置に隣接してコマンドを選ぶと次のフロアに行くことができます。
※敵を全滅させることでも、次のフロアに行くことができます。

サバイバルシミュレーター

インターミッション

ステージをクリアすると、次のフロアへ出撃前にインターミッション画面が表示されます。この画面で次のマップへの出撃に備えてヴァンツァーのセットアップやパイロットセットアップをおこなえます。



ヴァンツァーセットアップ	ヴァンツァーやアイテムのセットアップがおこなえます。
パイロットセットアップ	スキルのセットなどパイロットセットアップがおこなえます。
ギブアップ	サバイバルシミュレーターから抜けることができます。ただし、装備アイテムやカーゴの所持アイテムは消滅します。
脱出	脱出アイテムを持っていればサバイバルシミュレーターから抜けることができます。
出撃	次のフロアへ出撃します。

清算画面

その時点で到達できる最下層フロアをクリアするか、脱出アイテムを使ってサバイバルシミュレーターを抜ける場合には、それまでに手に入れたアイテムを最大10個選んで持ち帰ることができます。

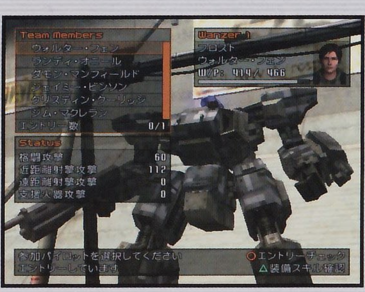


1 → サバイバルシミュレーターで手に入れたアイテムのリストです。アイテムのリストはカテゴリごとに表示されます。L1、R1ボタンでページを送ることができます。

2 → 選択しているアイテムの詳細が表示されます。

持ち帰れるアイテムはリストから選んでそのまま持ち帰れますが、サバイバルシミュレーター専用でここから持ち帰ることができないアイテムはRP（改造ポイント）に換算して持ち帰ることができます。

アリーナでは参加人数や敵の人数、使用武器などの設定を行い、CPを賭けて戦闘を観戦することができます。
※戦闘は自動でおこなわれます。
敵·味方ともに初めは1人しか選べませんが条件を満たせば、2人、3人と増えていきます。自分のチームの参加人数を選ぶと、次に参加するパイロットを選択します。
この状態で△ボタンを押すと現在装備しているスキルが表示されます。



決定ボタンを押してパイロットを選択した後■ボタンを押すと、メインで使用する武器を切り替えることができます。
設定が完了したら更に◎ボタンを押して次のステップへ進みます。



自分のチームの設定が終了すると、対戦相手の選択画面になります。対戦相手のチームの人数も最低1人～最高3人まで選べます。人数を決定し、次のステップへ進むと対戦相手のステータスとオッズが確認できます。また、△ボタンを押すとヴァンツァーを表示させることができます。



最後に賭けるCPを決定すると戦闘開始になります。



アリーナ／アドベンチャーパートのヒント

戦闘終了後には、勝敗に応じてCPが戻ってきます。



アドベンチャーパートのヒント

アドベンチャーパートで次にどこに行けばいいかわからなくなったら？

▼

カーソルが点滅している場所に行きましょう。



ゲームを進めるうえでわからないことができたら?

▼

アドベンチャーパートには、いろいろなことを教えてくれるジェームズ・サトウ、もしくはゲーリー・サトウというチュートリアルNPCがいます。確認したいことがあれば話しかけてみましょう。



ステージブリーフィング

出撃前には必ず次の戦闘に備えてブリーフィング（作戦内容説明）がおこなわれます。作戦説明が終わるとブリーフィングメニューが表示されます。



☒ 作戦

次の戦闘の作戦内容を再び確認することができます。

☒ 詳細情報

敵の情報など作戦内容の詳細を確認することができます。
メニュー選択時に更に◎ボタンを押すとマップが拡大表示され、方向キーや左スティックでユニットにカーソルを合わせるとユニットのレベルやジョブを確認することができます。

☒ ハンガー

ヴァンツァーのセットアップをおこないます。（P12参照）

☒ パイロット

パイロットのセットアップをおこないます。
出撃するパイロットの入れ替えや、スキルの装備をすることができます。（P11参照）

☒ シミュレーター

バトルシミュレーター、サバイバルシミュレーターを開始します。（P15参照）

☒ アリーナ

アリーナを開始します。（P19参照）

☒ システム

セーブやロードをおこないます。（P34参照）

☒ 出撃

シミュレーションマップに出撃します。

戦闘パートの見方

96139154210309809841908341388400989

戦場でのながれ

1 ·······▸ プレイヤーユニットの配置
2 ·······▸ 会話イベント
3 ·······▸ 戦闘
4 ·······▸ 経験値やRPを入手



出撃ユニットの配置

戦闘に突入した時、その戦闘に出撃するユニットを選択して配置します。



システムコマンド

シミュレーションマップでSTARTボタンを押すとSystemコマンドが表示されます。また、SELECTボタンを押すと、そのステージの簡易マップが3種類表示されます。



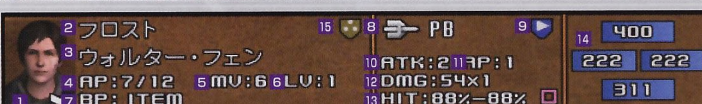
// フェイズ終了	プレイヤーフェイズを終了します。
// 勝利条件	勝利条件・敗北条件を確認できます。
// 中間セーブ	現在の状態をセーブします。
// オプション	サウンド設定、画面位置調整、ゲーム設定を変更できます。ゲーム設定では、バトルスピードやバトル視点などを変更できます。
// ギブアップ	タイトル画面に戻ります。セーブはされません。

シミュレーションマップの見方

シミュレーションマップで攻撃を選び敵を選択すると、この画面になります。
%表示の青色は自分の命中率で赤色は敵の命中率です。



ユニットデータウィンドウ



1 ……→ パイロットの顔グラフィック。
2 ……→ 機体名。
3 ……→ パイロットの名前。
4 ……→ 残りAP／最大AP。このポイントを消費して行動します。
5 ……→ 移動力。
6 ……→ パイロットのレベル。
7 ……→ 装備しているバックパックの種類。
8 ……→ 使用武器の種類。(P30参照)
9 ……→ 使用武器の属性。
10 ……→ 攻撃回数。ATK:2の場合は2回攻撃します。
11 ……→ 攻撃で消費されるAP。ATK:2　AP:3の場合は2回攻撃しますが、APの消費は3です。
12 ……→ ダメージ×発射弾数。
13 ……→ 武器の命中率。MS／GR／RKの場合は、残使用回数／最大使用回数
14 ……→ 各パーツのHPをバーと数字で表示しています。上から胴体・左腕・右腕・脚です。
15 ……→ その機体の属性防御。

△ボタン	敵・味方のユニットステータスとジョブステータスと装備スキルを確認できます。
□ボタン	武器の使用状態を切り替えます。

APシステムについて

021311587603001049031336572943000231

AP=アクションポイントとは？//////////

APとは、1ターンの中でおこなえる行動を数値で示したものです。
敵・味方全てのユニットが、何らかの行動を起こす際に消費します。



移動でのAP消費

APが12−2と表示されています。
APは移動の際に基本的には1スクエアにつき1ポイント消費されます。
これは元のスクエアから2スクエア移動しようとしている状態です。
この移動場所で決定した場合、このターンでの残りAPは10となります。
右上の◇1は、このスクエアの移動時にAPが1消費されるという表示です。



APが不足している場合

AP不足と表示され、その行動をとることはできません。



攻撃でのAP消費

APの表示は10−3となっています。
10は移動後に残ったAPで、3は装備している武器（この場合はSGのAP）の消費APが表示されています。攻撃した場合の残りAPは7となります。
敵のフェイズで攻撃されても、反撃するAPが7あるという事になります。



移動

選択されているユニットを中心に青く表示されている部分が、そのユニットの移動可能範囲です。
カーソルを移動先へ動かし、◎ボタンで決定してください。
移動するしないに関わらず◎ボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。
行動終了したユニットにはEのアイコンが表示されます。



※ユニットの行動順は自動的に選択されますが、L1・R1ボタンで変更することができます。
　他のユニットにカーソルを合わせて◎ボタンでも変更できます。
※L2・R2ボタンを押すと敵のユニットにカーソルが合います。

移動制限

脚パーツは地形の影響をうけます。
ステージの特徴に対応したセットアップを心がけましょう。



コマンドメニュー

プレイヤーフェイズの際、移動後またはその場で◎ボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。



//攻撃	攻撃可能範囲にいる敵ユニットを攻撃します。
//アイテム	アイテムを使用します。
//リペア	有効範囲にいる味方ユニットパーツの回復・修理・ステータス障害の回復をします。
//EMP	有効範囲内にいる敵ユニットにEMP攻撃をします。
//属性防御	有効範囲内にいる味方ユニットに属性防御を付けます。
//終了	ユニットの行動を終了します。

※セットアップの状況によってはコマンドスキルなどのコマンドが表示されることもあります。

※アイテム・リペア・EMP・属性防御のコマンドは使用可能なバックパックを装備しないと表示されません。

攻撃

コマンドメニューから攻撃を選び決定してください。

☒ 攻撃可能範囲

選択されているユニットを中心に赤く表示されている部分が、使用武器の攻撃可能な範囲です。



☒ 使用武器の切り替え

使用可能武器が複数ある場合は、□ボタンで切り替えることができます。
また、武器を切り替えるとその武器の攻撃可能範囲も切り替わります。



☒ 攻撃目標の選択

複数の敵を攻撃可能な場合は L1・R1 ボタンで攻撃目標の切り替えができます。◎ボタンで決定してください。方向キー・左スティックでカーソルを移動させ指定することもできます。
なお、攻撃可能範囲に敵ユニットがいても、APが不足していたり、攻撃目標との間に障害物などがあると、命中率は0%と表示されることがあります。



☒ 敵フェイズの場合

敵の攻撃フェイズに攻撃を受けた場合、対応可能な行動がウィンドウに表示されます。選択して◎ボタンで決定してください。



APの消費

攻撃で消費するAPは使用した武器の種類によって異なります。

バックパック

89785896497968409687408740968509874

アイテム

バックパックにアイテムをセットしていた場合「アイテム」のコマンドが表示されます。
自機または緑色で表示されている範囲内にいる味方ユニットに使用可能です。バックパックレベルが上がると隣接していなくても使用できるようになります。
「アイテム」を選択すると、使用可能なアイテムのリストが表示されます。



リペア

リペアバックパックを装備しているユニットの場合「リペア」のコマンドが表示されます。
自分や味方ユニットの回復・修理・リムーブが可能です。
緑色に表示されている部分が使用効果範囲です。



// 回復	パーツのHPを回復します。
// 修理	破壊されたパーツを修理します。
// リムーブ	ステータス障害を回復します。

◎ボタンでリペア機能を決定するとさらにウィンドウが表示されます。
ここで◎ボタンを押して決定してください。

EMP

EMPバックパックを装備したユニットはEMP攻撃が可能です。
EMP攻撃可能範囲が赤く表示されます。
敵を選択すると可能なEMP攻撃のリストが表示されますので◎ボタンで決定して下さい。



ステータス障害

EMP攻撃によってステータス障害をかけることができます。

A	//攻撃システムダウン	攻撃･反撃ができなくなります。
M	//移動システムダウン	移動･回避ができなくなります。
B	//BPシステムダウン	バックパックの機能が使えなくなります。
S	//システムダウン	攻撃･移動･バックパック全てがダウンします。
L	//リンクシステムダウン	リンクサポート攻撃ができない･受けられない状態になります。

コマンド表示されないバックパックの機能

//ターボ	出力を増加させます。
//センサー	センサー機能付きバックパックは、味方のミサイルを自動的に誘導します。装備したユニットの周辺にいる敵ユニットには、どれほど離れた所からのミサイルも命中します。

バックパックの種類

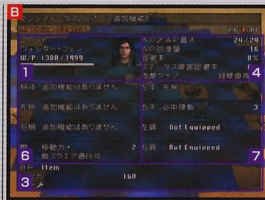
バックパックには、2つの機能を持つものも存在します。
例:センサーEMP。
センサーとEMPの機能をあわせて持っています。



ステータス画面の見方

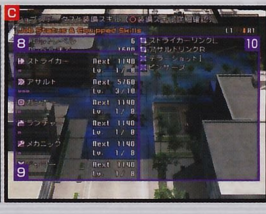
A ユニットをターゲットして△ボタンを押すとマシンステータス1画面が表示されます。L1ボタン・R1ボタンでページを切り替えることができます。B マシンステータス2画面





ジョブステータスと装備スキル画面

C ジョブレベルと装備できるスキルを確認できます。◎ボタンを押すと装備スキルの詳細画面になります。D 装備しているスキルの詳細が確認できます。スキルについてはP11とP33参照。





- 1 ········▸ 機体名 ◆ パイロット名 ◆ ヴァンツァーの総重量／総出力 ◆ パイロット顔グラフィック
- 2 ········▸ 各パーツの現在のHP／最大HP ◆ 各パーツの防御力
- 3 ········▸ バックパックの種類と性能。
- 4 ········▸ パイロットのステータス。
- 5 ········▸ 装備武器のステータス。
- 6 ········▸ ヴァンツァーパーツの追加機能。
- 7 ········▸ 装備武器の追加機能。
- 8 ········▸ パイロットレベル。
- 9 ········▸ 各ジョブのステータス。LVは現在のレベル／限界レベル
- 10 ········▸ 装備しているスキル。
- 11 ········▸ スキルの必要スロット。
- 12 ········▸ 有効武器
- 13 ········▸ スキルの説明

属性防御

//貫通　//衝撃　//炎熱

属性防御とは ········▸ ヴァンツァーの属性と同じ属性の武器で攻撃した場合には、与えるダメージが減少します。ゲームが進むと敵ヴァンツァーに属性が付きます。プレーヤーヴァンツァーにも改造によって属性を付けることが可能です。武器には初めから属性が付いています。

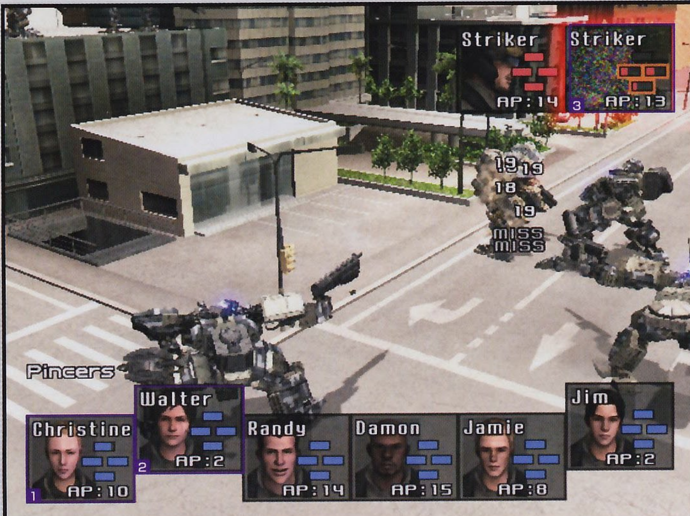
武器の種類

//MG	マシンガン	//SG	ショットガン	//FT	火炎放射器
//GG	ガトリングガン	//RF	ライフル	//BZ	バズーカ
//MS	ミサイル	//GR	グレネード	//RK	ロケット
//KN	ナックル	//RD	ロッド	//PB	パイルバンカー
//SD	シールド				

⚠ MS／GR／RKには、使用回数の制限があります。

バトル画面の見方

シミュレーションマップで攻撃武器を選び◎ボタンを押すとこのバトル画面になります。



1 ------→ 攻撃したキャラクターが一番左に位置します。
2 ------→ 攻撃しているキャラのウィンドウは位置がずれて強調されます。
3 ------→ ダメージを受けたユニットのウィンドウは赤くなります。

バトル画面表示中の操作方法

◎ボタン（長押し）	バトル早送り	□ボタン（長押し）	ヘリカメラ切り替え
⊗ボタン	バトルキャンセル	△ボタン	キャラクター名のON／OFF

これらは「オプション」のゲーム設定で変更できます。

☒ 流れ弾について

このゲームでは、攻撃に参加していないユニットでも攻撃の射線上にいるユニットには流れ弾（ダメージが入る）があたることがあります。
行動を決定する前に敵、味方の位置取りには十分注意しましょう。

リンク

リンクスキルを装備していると、仲間をサポートすることができます。

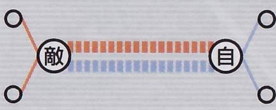
リンク攻撃の発生条件

- リンクスキルを装備していること。
- 射程内であること。
- 攻撃・反撃する為のAPが残っていること。

※ミサイル・グレネード・ロケットの攻撃ではリンクは発生しません。

※敵もリンクを発生させます。





青字が自軍ユニットの命中率、赤字が敵ユニットからの命中率です。
青線は自分が張っているリンク、赤線が敵が張っているリンクです。

リンクの流れ

それぞれの攻撃方法で攻撃、または反撃します。





攻撃に参加したキャラクターにジョブ経験値が入ります。



バトルスキルの例

▼ チャージⅡ

格闘攻撃時のダメージが1.4倍になります。



オートスキルの例

▼ Max AP+1

APの最大値を1アップさせます。

コマンドスキルの例

▼ フォーカスUP

ボディに当たりやすくなります。

スペシャルスキルの例

▼ バラージュ

射程範囲以内にいるユニット全てに攻撃します。ダメージが1.5倍になります。

リンクスキルの例

▼ アサルトリンクL

左腕に近射撃武器を装備している場合、リンク攻撃が可能になります。

リーダースキルの例

▼ スキル+2%

スキル発動率が2%上昇します。

※スキルのチェーン

確率によって、それぞれがセットしているスキルが連続で発動することがあります。
各スキルには、それぞれチェーン確率が設定されています。
チェーンには攻撃ダメージのボーナスがあるので、チェーンすればするほどバトルが有利になります。



ステージクリア

勝利条件を満たせばステージクリアになります。



1 ┈┈┈▸ 名前／顔グラフィック／現在のレベル／次のレベルまでの数値
2 ┈┈┈▸ 獲得RP／合計のRP　3 ┈┈┈▸ 獲得CP／合計のCP

ゲームデータをセーブする

アドベンチャーパートの通信科、またはブリーフィングメニューの中からセーブメニューを選んでゲームデータをセーブします。

※このゲームのセーブデータは"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に124KB以上の空き容量が必要です。

※また1つの"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）につき、最大30個ゲームデータをセーブすることができます。



中間データをセーブする

シミュレーションマップでSTARTボタンを押してシステムウィンドウを開き、中間セーブを選んで中間データをセーブします。
通常のステージ、バトルシミュレーター、サバイバルシミュレーターでそれぞれ別に中間データをセーブすることはできないので注意してください。

※このゲームの中間データは"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に345KB以上の空き容量が必要です。

※中間データは1つの"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）につき、1つしかセーブすることができません。



ウォルターより年下の女仕官。気が強く普段から命令口調で話す。
ウォルターとは同じ施設の出身で昔から彼を気にかけているが・・・
「特殊機甲強襲連隊」ストライクワイバーンズの本隊長。

リン・ウェンライト／（声:本田　貴子）

Lynn Wenright





Walter Feng

ウォルター・フェン／（声:森川　智之）

U.S.N.所属。
左頬の大きな傷は子供の頃に負ったもの。
もともとは悪ガキがそのまま大人になったような性格だがある事がきっかけで感情をあまり表に出さなくなった。

キャラクター紹介

01236591476298609736289485431980080



Edward Collins

エドワード・コリンズ／（声:高木　渉）

ストライクワイバーンズ所属でリンの部下。リンやウォルターたちと同じ施設の出身。「奴と会話するのは3年に1分くらいで充分だ。」と言われるほどのマシンガントークが特徴。

ウォルターとランディの幼馴染み。3人の中では兄貴的な存在。左腕の傷跡は子供の頃にウォルターをかばってできたもの。

グレン・デュバル／（声:大川　透）

Glen Duval





ウォルターと幼馴染で親友。
お人よしでいっけん頼りないように見えるが曲がったことが嫌いで正義感が強い。
チョコバーが好きでいつも胸ポケットにしのばせている。

ランディ・オニール／（声:稲田　徹）

Randy O'Neill



Hector Reynolds

ヘクター・レイノルズ／（声:谷口　節）

「特殊機甲分遣隊」バーゲストの隊長。
リンの理解者であり、その事からウォルターに興味を持つ。
切れ者すぎて上層部から煙たがられている。

SQUARE ENIX GALLERY

●料金:月額315円／20枚(税込)
iモード ▶ Menu ▶ メニューリスト ▶ 待受画面/アプリ待受/フレーム ▶ キャラクター ▶ スクエニ ギャラリー

●料金:月額315円／20枚(税込)
EZweb ▶ トップメニュー ▶ カテゴリーで探す ▶ 画像・キャラクター ▶ TV・ゲーム ▶ スクエニ ギャラリー

●料金:月額315円／20枚(税込)
Vフォン ▶ メニューリスト ▶ 壁紙・待受 ▶ ゲームキャラ ▶ スクエニ ギャラリー

SQUARE ENIX MELODY

●料金:月額315円／10曲(税込)
iモード ▶ Menu ▶ メニューリスト ▶ 着信メロディ/カラオケ ▶ ゲーム ▶ スクエニ メロディ

●料金:月額105円／5曲(税込) 同月内6曲以降は32円／1曲(税込)
EZweb ▶ トップメニュー ▶ カテゴリーで探す ▶ 着信メロディ ▶ アニメ・ゲーム ▶ スクエニ メロディ

●料金:31円／曲(税込)
Vフォン ▶ メニューリスト ▶ 着うた・着信メロディ ▶ ゲーム・パチンコ ▶ スクエニ メロディ

●フロントミッションモバイル

●料金:月額525円(税込)
iモード ▶ Menu ▶ メニューリスト ▶ ゲーム ▶ シミュレーション ▶ フロントミッションモバイル

●料金:月額525円(税込)
EZweb ▶ トップメニュー ▶ カテゴリーで探す ▶ ゲーム ▶ シミュレーション ▶ フロントミッションモバイル

故障かな？と思ったら

解説書に従って操作しても正常に動作しない場合、まず以下の点をお確かめください。

①画面が出ない
- ●MAIN POWER(主電源)スイッチは入っていますか。●テレビの電源の入れ忘れは？

②画面は出るが操作できない
- ●コントローラ[アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)]の接続は正常ですか。
- ●ご使用になっているコントローラは、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)ですか。

③データをセーブできない
- ●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)は正しく接続されていますか。
- ●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の空き容量は十分にありますか。

④データをロードできない
- ●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)は正しく接続されていますか。
- ●セーブしたデータはありますか。

⑤ロードできるが正常な動作をしない
- ●セーブデータが壊れてしまった可能性があります。そのデータは削除してください。

⑥プレイ中にゲームが途中で止まってしまう
- ●ディスクの読み込み面(裏面)に汚れがついている場合はメガネ拭き等のやわらかい布で中心部から外周部に向かい放射状に汚れを拭いてみてください。
- ●お客様のお取り扱いにより生じたキズ等の場合、サポートできないケースがありますのであらかじめご了承ください。

上記以外の理由で正常に動作しない場合は、弊社インフォメーションセンターまでご相談ください。

【1】発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。
【2】いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

お問い合わせ先は スクウェア・エニックス インフォメーションセンター
〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル10F
PHONE 0570-003-399 (PHSからご利用の場合は03-5333-1860)
■受付時間:月～金 11:00～19:00 (土・日・祝日および弊社指定休日を除く)
FAX情報サービス FAX:03-5972-6626 (24時間ご利用いただけます。情報サービス専用のため、お問い合わせをご送信いただくことはできません。)
※通話料金はお客様のご負担になります。
※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
ホームページ http://www.square-enix.com/jp/

SLPM 66205